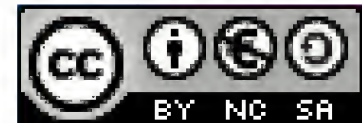


www.uc3m.edumoot.com

4. CREAR UNA CLASE DE UN PROYECTO



Ing. Eduardo Rojo Sánchez



- Vamos a crear una **clase**, que pertenezca a un proyecto.
- Una **clase**, es una plantilla, se utilizan para crear **objetos**, que son instancias de las clases.

Ejemplo de clase.



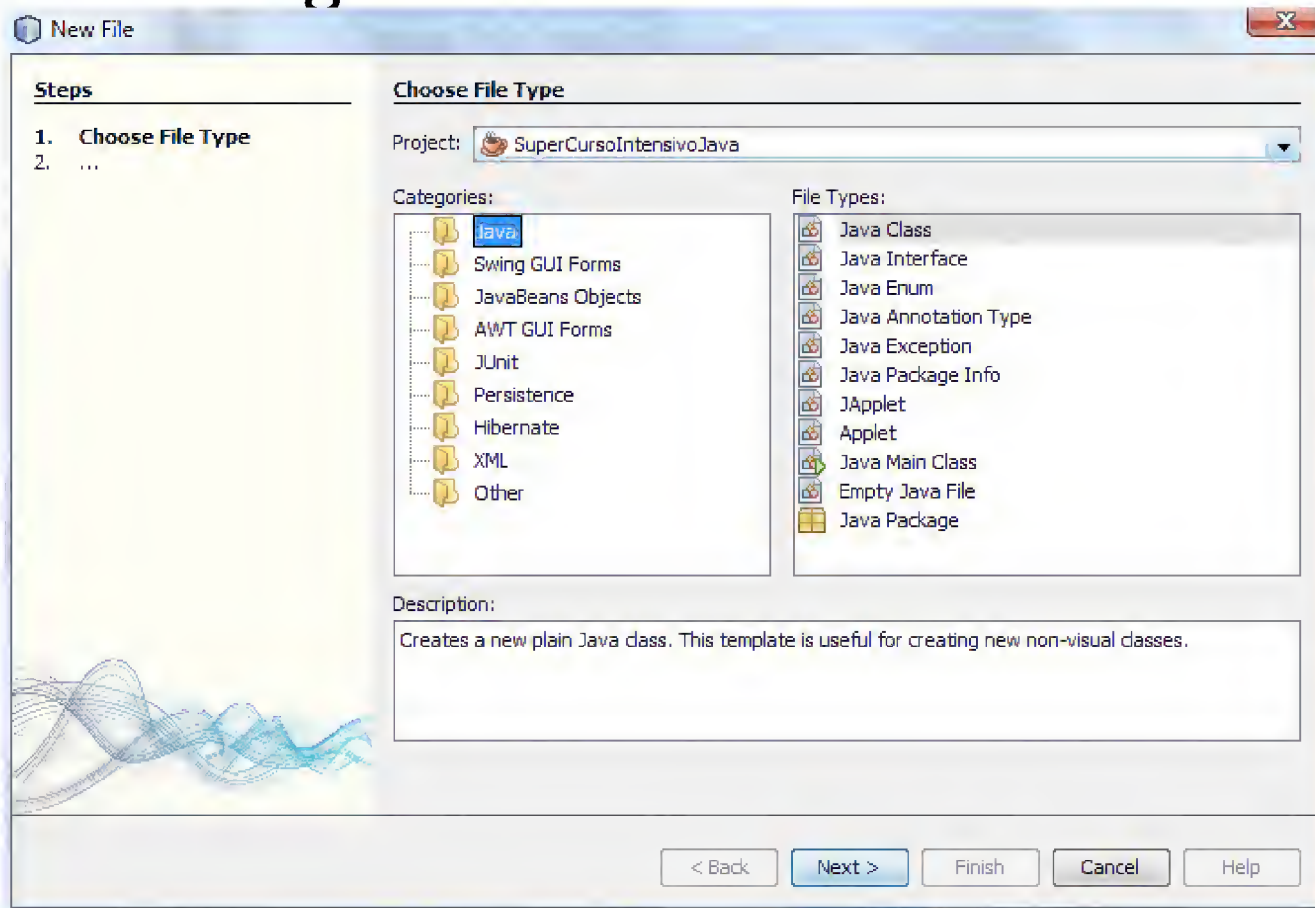
Ejemplo de objeto.




- Hacemos clic en “Nuevo fichero”:



- Se abre el siguiente cuadro:



- Vemos el nombre del proyecto:

Project:  SuperCursoIntensivoJava

- Elegimos la Categoría Java:

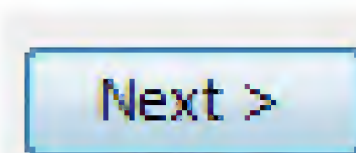
Categories:

 Java

- Hacemos vamos a la zona de tipo de ficheros, y elegimos “Java Class”:



- Hacemos clic en el icono “Next”:



New Java Class

Steps

1. Choose File Type
- 2. Name and Location**

Name and Location

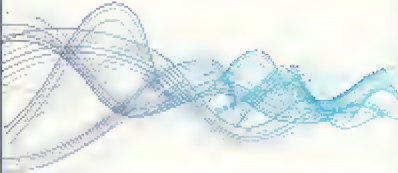
Class Name:

Project:

Location:

Package:

Created File:



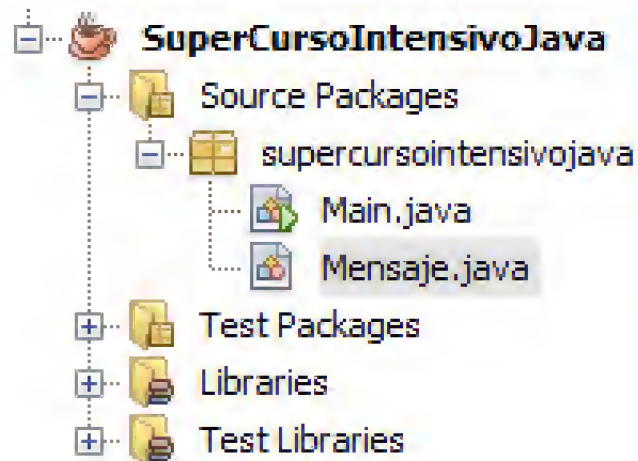
- Escribimos el “nombre de Clase” que queramos:

Class Name: Mensaje

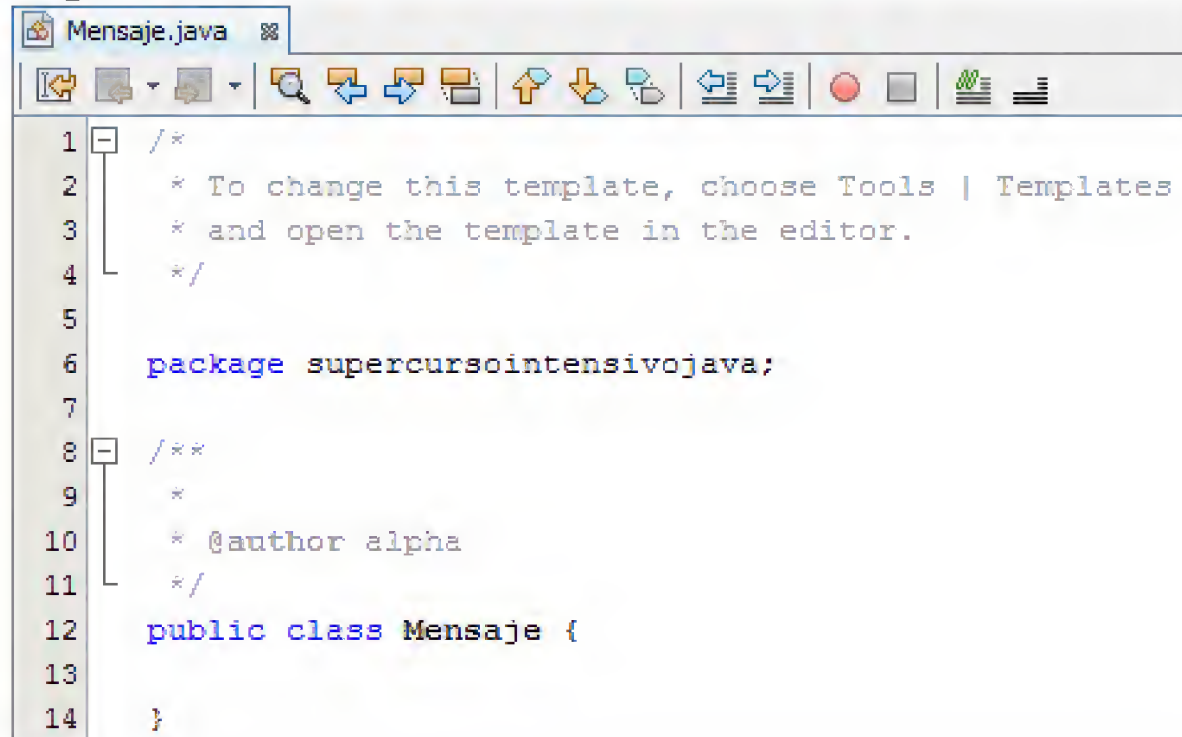
- Hacemos clic en el botón:

Finish

- Se crea la clase “Mensaje.java”:

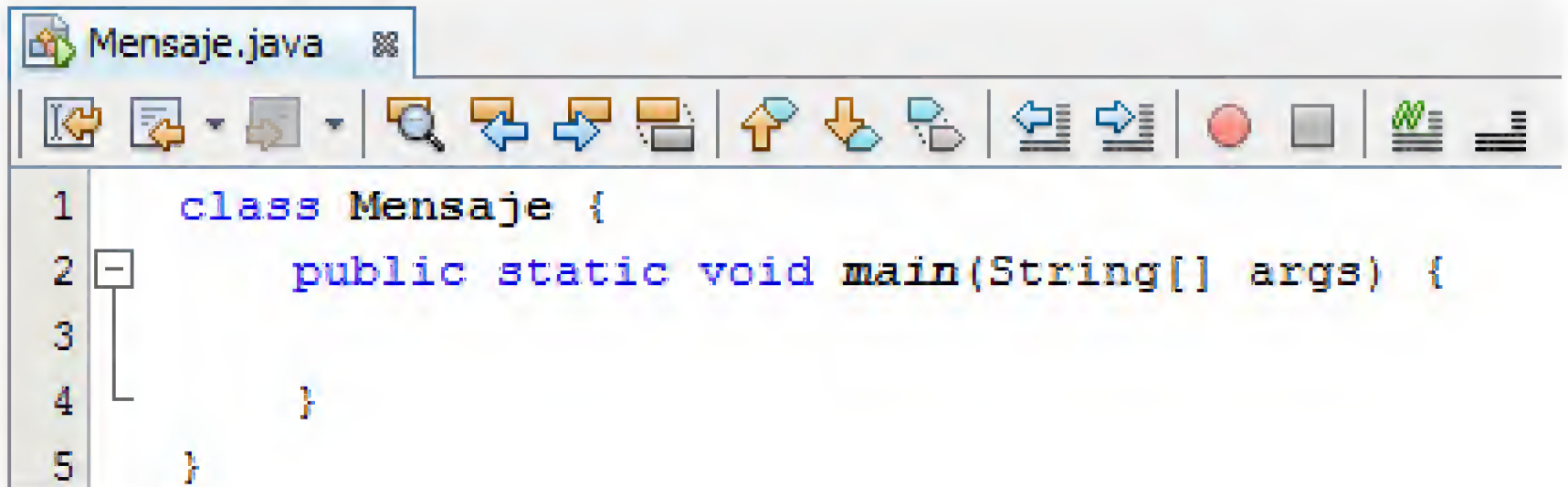


- Se nos crea el siguiente código de la clase Mensaje.java:

A screenshot of an IDE window titled 'Mensaje.java'. The window has a toolbar with various icons for editing and development. The code is as follows:

```
1  /*
2     * To change this template, choose Tools | Templates
3     * and open the template in the editor.
4     */
5
6     package supercursointensivojava;
7
8     /**
9      *
10     * @author alpha
11     */
12     public class Mensaje {
13
14     }
```

- Lo transformamos en el siguiente código:



```
1  class Mensaje {
2      public static void main(String[] args) {
3
4      }
5  }
```

The image shows a screenshot of a Java IDE window titled 'Mensaje.java'. The window has a toolbar with various icons for editing, navigating, and running code. The code editor displays a Java class named 'Mensaje' with a 'main' method. The code is as follows: